

Essi Pouttu

Kosola draaman keskiössä

Perinteisten draaman lakien hyödyntäminen musiikkivideossa

Opinnäytetyö

Syksy 2012

Kulttuurialan yksikkö

Kulttuurituotannon koulutusohjelma

Mediatuotannon suuntautumisvaihtoehto



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Kulttuurialan yksikkö

Koulutusohjelma: Kulttuurituotannon koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto: Mediatuotannon suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Essi Pouttu

Työn nimi: Kosola draaman keskiössä; Perinteisten draaman lakien hyödyntäminen musiikkivideossa

Ohjaaja: Jukka Saarela

Vuosi: 2012

Sivumäärä: 40

Liitteiden lukumäärä: 1

Opinnäytetyöni kirjallinen osuus käsittelee perinteisten ja tavallisimpien draaman lakien ja periaatteiden soveltuvuutta nykyaikaiseen juonelliseen musiikkivideoon. Työssä on edetty käyttämällä kvalitatiivisen tutkimuksen mukaisesti havainnointia ja aineistona opinnäytetyön mediaosuutena valmistunutta musiikkivideota lapualaisen Arthesans-yhtyeen kappaleeseen Fragments of Clarity.

Videolla nähdään juonellinen kertomus, jonka syntyhistoriaan ja käsikirjoittamisprosessiin paneudutaan työssä hieman tarkemmin. Edellä mainittuja tarkastellaan draaman teoriasta tuttujen käsitteiden avulla. Samalla esitellään muutakin tuotantoprosessia, ja selvitetään minkälaisia muutoksia alkuperäiseen käsikirjoitukseen jouduttiin tekemään tuotannollisten vaatimusten vuoksi.

Havainnoinnin avulla pyritään selvittämään, miten käy kun satoja vuosia vanhat draamarakenteet yhdistetään nykyaikaiseen pienen budjetin opiskelijatuotantona tehtyyn musiikkivideoon, sekä selvitetään minkälaiseen lopputulokseen videon kanssa päädyttiin ja analysoidaan sen sisältöä tarkemminkin.

Avainsanat: musiikkivideo, käsikirjoittaminen, draama, tuotanto

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Culture

Degree programme: Cultural Management

Specialisation: Media Management

Author: Essi Pouttu

Title of thesis: Kosola in the middle of the drama; Exploiting traditional laws of drama in music videos

Supervisor: Jukka Saarela

Year: 2012

Number of pages: 40

Number of appendices: 1

The literary part of my thesis deciphers the traditional rules and laws of drama and finds out how usable they are when making contents to narrative music videos. As reference material I used the music video that I made to song called Fragments of Clarity by Arthesans. The music video is the other half of my thesis.

Thesis also looks over thoroughly the screenwriting process from its beginning to the filming phase and brings out some terms that can be seen in the script. Text also goes through what kind of modifications we were forced to make to the main idea and to the original screenplay.

The last part of the thesis includes some of my own opinions on the whole project and summarize the ups and downs along the way.

Keywords: music video, screenwriting, drama, production

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ	4
Kuvio- ja taulukkoluetelo.....	6
Käytetyt termit ja lyhenteet	7
1 JOHDANTO	8
2 KÄSIKIRJOITUKSEN LUOMINEN	10
2.1 Tuotannon aloittaminen.....	10
2.2 Juonen rakentaminen.....	12
2.3 Kosola - enemmän kuin päähenkilö	13
2.4 Konflikti	16
2.5 Juonen viimeistely miljöön avulla	16
2.6 Biisin merkitys videolle - rakenteen muotoutuminen	18
3 IDEA MUUNTAUTUVASSA KOKONAISUUDESSA.....	19
3.1 Kolmivaiheinen prosessi	19
3.2 Kuvauksiin valmistautuminen	19
3.3 Kuvaukset	20
3.4 Editointi	22
4 LOPPUTULOS TARKASTELUSSA.....	23
4.1 Vinkkeli.....	23
4.2 Draamankaari.....	24
4.3 Alun ja lopun merkitys	24
4.4 Kosolan tarina Freytagin mallin kautta	26
4.4.1 Esittely - Ekspositio.....	27
4.4.2 Nouseva toiminta - Konflikti.....	28
4.4.3 Kehittely - Komplikaatio.....	28
4.4.4 Kliimaksi - Kriisi.....	29
4.4.5 Laskeva toiminta - (Loppu)ratkaisu	30
4.5 Rinnakkaiskertomusten rytmi & tempo.....	30

5	LOPPUMIETTEET MUSIIKKIVIDEOPROJEKTISTA	32
5.1	Resurssit	32
5.2	Yksin tekemisen ilot ja surut.....	33
5.3	Mitä olisin tehnyt toisin	34
5.4	Kohokohdat ja onnistumiset	35
6	YHTEENVETO.....	36
	LÄHTEET	38
	LIITTEET	40

Kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuvio 1. Freytagin kaava	26
--------------------------------	----

Käytetyt termit ja lyhenteet

Draama	Inhimillistä toimintaa jäljittelevä, näyteltäväksi tarkoitettu puheen, eleiden ja ilmeiden avulla ilmaistu kirjallisuuden muoto (Aaltonen 1993, 161).
Juoni	Juoni on tarinan muodostamaa materiaalia, joka on järjestetty mahdollisimman kiinnostavaan kertomisjärjestykseen, yhtenäisen ja vakuuttavan taiteellisen ilmaisun aikaansaamiseksi (Nikkinen 2007, 70).
Musiikkivideo	Musiikkivideo on lyhyt kuvallinen esitys musiikkiteoksesta, joka valmistetaan myynninedistämisineistoiksi ja markkinoititarkoituksiin (Alanen & Pohjola 1992, 56).
Sosiaalinen media	Sosiaalinen media on vuorovaikutteisuuden perustuva verkkoympäristö, jossa jokainen sen käyttäjä pystyy osallistumaan keskusteluun lähettämällä ja vastaanottamalla viestejä. Sosiaalinen media käsittää monia erilaisia verkko-yhteisöjä ja blogipalveluita kuten esimerkiksi Facebook ja WordPress. (Kaipio 2011.)
Tarina	Käsikirjoittamiseen liittyvässä termistössä tarinalla tarkoitetaan kaikkia tapahtumia, jotka kyseisessä ohjelmassa/teoksessa tapahtuu. Tarina sisältää itsessään kaiken tiedon, vaikkei niitä katsojalle esitettäisikään. (Bordwell & Thompson 2008, 76.)

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni koostuu lapualaiselle Arthesans-yhtyeelle tekemästani musiikkivideosta sekä tästä kirjallisesta osuudesta, jossa tarkastelen videon juonellisten osuuksien draamallisia ratkaisuja.

Arthesans on vuonna 2007 perustettu lapualaisyhtye, jonka musiikkityyliä voisi kuvailla raskaammaksi metallirockiksi. Yhtye tunnettiin aiemmin nimellä Karkaasu ja tuolloin laulukieli oli suomi. Vuosi 2011 oli yhtyeelle merkittävä monessa mielessä. Bändi sai uuden laulajan ja samalla yhtyeen nimi muutettiin Arthesansiksi, mikä paljasti myös laulukielen vaihtuneen englanniksi. Bändi on julkaissut muutaman omakustannejulkaisun ja soittanut useita keikkoja ympäri maakuntaa. Halu tulla tunnetuksi myös maakunnan ulkopuolella kirvoitti päätöksen tehdä bändille musiikkivideo.

Sosiaalinen media toimii erinomaisena markkinointikanavana yhtyeen ja sen fani- en välillä, joten video päätettiin lähtökohtaisestikin tehdä juuri Internet-levitystä varten. Videota pidettiin oivana keinona markkinoida bändiä, tämän pystyessä vaikuttamaan suoraan katsojan tunteisiin ja järkeen (Aaltonen 1993, 14). Uusien fani- en haalimisen lisäksi, videolla haluttiin virallisesti kertoa ja esitellä jo olemassa oleville faneille mullistavia uudistuksia kokenut yhtye.

Tarkastelen aineistoani laadullisen tutkimuksen keinoin tekemällä havaintoja ja vertaamalla niitä perinteisiin ja yleisiin normeihin. Selvitän siis opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa niitä käsikirjoituksen seikkoja ja ominaisuuksia, jotka tekevät juonellisesta musiikkivideosta draamallisesti toimivan. Analysoin samalla oman käsikirjoitusprosessini etenemistä ja selvennän käsikirjoituksen syntyhistoriaa yhdistäen siihen samalla yleisesti käytettyjä draaman termejä. Vertailukohtana käytän perinteisiä draaman lakeja ja normeja ja aineistona tekemääni musiikkivideota.

Koska draaman teoria on erittäin laaja käsite ja sisältää hyvin suuren määrän erilaisia käsitteistöä ja näkemyksiä, olen pyrkinyt hyödyntämään omassa analyysissäni ja tarkastelussani niitä kaikkein perinteisimpiä ja tavallisimpia säännöstöjä ja periaatteita, jotka sekä parhaiten soveltuvat musiikkivideoihin että ovat yleisimmin käytettyjä.

Käytän yhtenä draamateorian vertailukohtana Aristoteleen malleja siitäkin huolimatta, että Aristoteleen opit sopivat nykyaikaisia musiikkivideoita paremmin hänen oman aikansa tragedioihin ja näytelmiin (Reitala & Heinonen 2001, 14). Vaikka hänen malliensa yleispätevyydestä ja kaikkivoipuudesta paljon keskustellaankin, päätin minä käyttää työssäni hänen oppejaan juuri sen takia.

Valitsin kirjallisen työni aiheeksi juuri sisällön juonellisten ominaisuuksien analysoinnin, koska ne kiinnostavat minua henkilökohtaisesti kaikista eniten ja halusin käytännön kautta oppia kuinka asiat voisi, tai olisi voinut tehdä kenties paremmin. Analysoin videota perinteisistä draaman näkökulmista siitä huolimatta, ettei niitä ole alunperin kirjoitettu nämä näkökulmat huomioonottaen.

Kirjallisessa osuudessa käydään ensin läpi ideointia ja kirjoittamisprosessiin liittyviä vaihteita, jonka jälkeen tulkiten valmiin teoksen ominaisuuksia. Lopuksi kokoon vielä tärkeimpiä huomioita projektista kokonaisuudessaan.

2 KÄSIKIRJOITUKSEN LUOMINEN

2.1 Tuotannon aloittaminen

Musiikkivideon tekeminen ei missään vaiheessa ollut ensisijainen vaihtoehtoni opinnäytetyöni mediaosuudeksi, mutten pitänyt sitä missään vaiheessa mahdollisena. Olin kesän 2011 aikana keskustellut Arthesans-yhtyeen basistin kanssa heidän aikeistaan tehdä yhtyeelleen musiikkivideo. Bändin poikien omat ideat videon tekemisestä kuulostivat toteuttamiskelpoisilta mutta kaipasivat ehdottomasti hieman hiontaa. Niinpä päätinkin pienen harkinnan jälkeen tarjoutua tuottamaan yhtyeelle musiikkivideon käyttäen apunani kaikkia niitä resursseja, joita minulla oli opinnäytetyön piirissä mahdollisuus käyttää.

Aloitimme videon suunnittelun kartoittamalla kummankin osapuolen henkilökohtaisia toiveita ja mielenkiinnon kohteita videon suhteen. Suunnittelua edesauttoi, ettei tilaajalla ollut sen kummempia yksityiskohtaisia visioita kuin minullakaan, vaan pääsimme aloittamaan ideoinnin lähes "puhtaalta pöydältä". Koska tunsimme toisemme jo entuudestaan, oli keskusteluyhteys heti auki ja kommunikointi avointa. Kummankin osapuolen yhtenevät ajatukset videon tavoitteista, asettivat vahvat perustukset projektin aloittamiseen ja ennen kaikkea onnistumiseen (Aaltonen 1993, 20).

Videoprojektin lähtiessä virallisesti kunnolla käyntiin aloimme rakentaa yhteisistä ideoistamme kokonaisuuksia suunnittelupalaverissa, joissa itse toimin ikään kuin kokoontumisen puheenjohtajana. Esitin tarkentavia kysymyksiä ja kirjoitin kaikki vähänkin toteuttamiskelpoiset ja sopivat ideat ylös. Yritin parhaani mukaan olla tuomitsematta huonoimpia ideoita ja löytää kannustavasti kaikista ehdotuksista potentiaalia, sillä ryhmässä ideoitaessa tärkeintä on osata innostua ja innostaa kaikkia osapuolia (Nikkinen & Vacklin 2012, 226). Vaikka kyseessä olikin sekä minun että bändin yhteinen projekti, koin että mieluisalla sisällöllä on enemmän merkitystä heille kuin minulle.

Vaikka ideointi toteutettiin hyvässä yhteistyössä ja yhteisymmärryksessä, varsinaisen käsikirjoituksen ja lopulliset ratkaisut tein itsenäisesti konsultoiden bändiä

aina suurimmissa päätöksissä. Vaikka Jouko Aaltonen (1993, 21) kirjoittaakin Käsikirjoittamisen työkalupakissa, että tilattua on vapaata ohjelmaa helpompi tehdä, olivat yhteisesti ideoidut suunnitelmat sen verran suurpiirteisiä, että tässä tapauksessa voidaan puhua lähestulkoon vapaasta tilatusta tuotannosta, myös siinäkin mielessä ettei musiikkivideo genrenä tunnetusti juuri aseta rajoja sisällön suhteen. Käytännöllisesti katsoen sain siis lähestulkoon vapaat kädet käsikirjoituksen ja sen sisällön toteutukseen.

Are Nikkinen ja Anders Vacklin (2012, 72 & 229) kirjoittavat Television runousoppia teoksessaan siitä, kuinka käsikirjoittajan on uutta ideaa kehitellessään etsittävä ja tunnettava verrokkit, omaa ideaa joko välillisesti tai välittömästi muistuttavat videot ja teokset. Yritin kuitenkin välttää tarkoituksenmukaista jo olemassa olevien videoiden tarkkailua ideointiprosessin ollessa kuumimmillaan, sillä koin sen kahlitsevan oman luovuuteni. Verrokkeja liian tietoisesti tarkkaillessa on aina vaarana, että loppujen lopuksi omaperäisetkin ideat kehittyvät toistensa kaltaisiksi ja samasta muotista puristetuiksi.

Tosin yleisesti ottaen kaikki kulttuurin eri muodoissa edustettuina olevat ideat ovat toistensa variaation, toiston ja jälleenkohtaamisten uhreja, joten on kiistanalaista edes puhua täysin alkuperäisestä ideasta tai sen luomisesta (Reitala & Heinonen 2001, 10 ; Edgar-Hunt, Marland & Richards 2009, 30).

Koska kyseessä oli vielä alkutaipaleellaan soittavan yhtyeen ensimmäinen musiikkivideo, emme lähtökohtaisestikaan pyrkineet mullistamaan maailmoja varsinaisen tarkoituksen eli bändin ja sen musiikin markkinoinnin kustannuksella. Oli jo siis etukäteen tiedossa, että videossa tultaisiin näkemään bändin soittoa. Koska musiikkivideolla esitettäväksi valitun kappaleen pituus oli neljä ja puoli minuuttia, olimme konsensuksen vallitessa päättäneet, että videolla tulisi tapahtumaan soittamisen lisäksi jotain muutakin, jotta siitä saataisiin mielenkiintoinen ja vetovoimainen.

2.2 Juonen rakentaminen

Juonellisten elementtien mukaan tuominen juolahti aika nopeasti mieleen, kun aloimme pohtia, mitä muuta videolla voisi perinteisen soittamisen lisäksi tapahtua. Tasapainottelimme erilaisten vaihtoehtojen välillä, mutta alusta asti oli selvää, että soittoa tulisi leikkaamaan limittäin juonellisten osioiden kanssa katsojan mielenkiinnon maksimoimiseksi.

Kahden eri elementin, soittokohtien ja juonellisten tapahtumien, ei siis alkuperäisten suunnitelmien mukaan ollut edes tarkoitus sulautua yhteen, vaan lähinnä toimia kahtena ristiin leikattuna elementtinä. Tekemiemme valintojen kautta saimme kuitenkin rakennettua kahdesta elementistä yhtenäisen rinnakkaiskertomuksen ja samanaikaisesti kokonaisjuoni selkeytyi huomattavasti.

Samalla kun kaksi eri elementtiä saatiin muotoutumaan yhdeksi eheäksi tarinaksi, muuttui varsinaisen juonellisen osuuden päämäärä tavallisesta onnea tavoittelevasta draamasta tragediaksi (Aaltonen 1993, 58). Isoimpana vaikuttajana muutokseen oli loppuratkaisuun suunniteltu katharsis, joka määrittää sekä rakenteen että sisällön (Reitala & Heinonen 2001, 30).

Vaikka tragediaksi muotoutuminen toikin pääjuoneen ja erityisesti loppuratkaisuun joitakin muutoksia, haluttiin kerronnassa säilyttää jonkinlainen kepeys ja koomisuus. Tragedia ja komedia eivät olekaan suoraan toisensa poissulkevia ja niiden yhdistämistä kutsutaankin termillä comic relief, jossa traagisia kohtauksia kevenetään kevyemmillä ja hauskoilla kohtauksilla (Reitala & Heinonen 2001, 27).

Katsojan mielenkiinto pidetään yllä asettamalla päähenkilön tahdon suunnan eteen esteitä tai kätkemällä tapahtumien merkitys, jolloin katsojan mieleen kipuaa kysymyksiä joita kutsutaan dramaattisiksi kysymyksiksi (Nikkinen 2007, 75). Musiikkivideon päähenkilön Kosolan tarinassa suurimman dramaattisen kysymyksen aiheuttaa konflikti, jolloin hän kuvittelee näkevänsä talossaan soittajien hahmoja ja hänen päänsisäiset voimansa alkavat taistella keskenään.

Kosola-hahmon tarina on kuitenkin oikeasti enemmän kuin mitä videolla on nähtävissä. Tarinan alku sijoittuu pitkälle aikaan ennen videon ensimmäisiä sekunteja ja jatkuu ajalle vielä videon jälkeenkin. Taustatarina on jotain menneisyydessä tapah-

tunutta, joka vaikuttaa nykyhetkeen. Draaman näkökulmasta juuri ne hetket, joita ei näytetä tai joista ei kerrota, ovat niitä merkityksellisimpiä. (Reitala & Heinonen 2001, 53). Taustatarina voi olla jotain, mitä henkilöhahmo kertoo tai antaa ymmärtää tapahtuneen, mikä voi hyvinkin olla ristiriidassa sen kanssa, mitä oikeasti on tapahtunut (Vacklin 2007, 24-25). Vaikka tarina jatkuu videon loputtuakin, tiesin alusta asti että oli loppuratkaisu minkälainen tahansa, ei jatko-osille jätetä mahdollisuutta.

Tarinan tasolla Kosolan elämä on melko staattista, eikä toimintaa ole paljon, mutta juoneen on yritetty valikoida paljon jatkuvaa pikkutoimintaa, jolla draaman maailmassa yritetään peittää toimettomuus ja tyhjiys. (Reitala & Heinonen 2001, 28)

Se, mitä videolla nähdään, on siis juoni, johon on valittu tiettyjä pätkiä tarinasta, jotka esitetään juonen mukaisessa järjestyksessä. Tarina ja juoni eivät siis tässä tapauksessa ole identtisiä ja vaikka juoni eteneekin kronologisesti, ei aivan kaikkea silti kuvissa näytetä (Reitala & Heinonen 2001, 25). Reaaliaika ja draamallinen aika ovat lähes yhtä pitkät, vain ainoastaan muutamia hetkiä siirtymistä on jätetty pois (Aaltonen 1993, 51).

2.3 Kosola - enemmän kuin päähenkilö

Musiikkivideolla esiintyvän päähenkilö Kosolan varsinainen syntyhistoria on jäänyt henkilökohtaisestikin hieman hämärän peittoon, mutta tuli jo hyvin lyhyessä ajassa minulle jokseenkin tutuksi. Kosola ja hänelle tyypilliset puheenparret kun esiintyivät bändin jäsenten epävirallisissa keskusteluissa ja kaskuissa yhteisissä palaverissamme, sekä henkilöhahmon pääarkkitehdin, bändin kitaristin, sosiaalisen median päivityksissä sen verran taajaan, etten voinut jättää tuota herkullista ja mielenkiintoista fiktiivistä persoonaa käyttämättä. Koska Facebookissa palaute hänen status-päivityksilleen oli pääsääntöisesti positiivista, halusin ottaa kaiken irti tästä yleisölle ja joiltakin osin bändin faneille tutusta hahmosta.

Yhdysvaltalainen professori Henry Jenkins on lanseerannut tämän kaltaiselle monimedialliselle yhteistyölle käsitteen transmedia, joka tarkoittaa sitä että tarinaa tai hahmoa voidaan kehittää ja viedä eteenpäin monen eri median kautta ja täten on

mahdollista saavuttaa yhä suurempi yleisö (Nikkinen & Vacklin 2012, 66). Tässä tapauksessa molemmat sisältöä tuottavat osapuolet tukivat toisiaan ja helpottivat oman työni aloittamista.

Lähdin miettimään tarinaa videolle juuri Kosolan kautta, sillä hahmon, poikien tarinoinneissa etukäteen luotu, herkullinen taustatarina oli jo monilta osin niin valmis, ettei minun tarvinnut monin paikoin kuin viimeistellä ja päivittää hahmosta eheä videolle sopiva ja päivitetty kokonaisuus. Kun hahmon sai omassa päässään valmiiksi ja kaikki inhimilliset piirteet mietittyä, oli helppoa alkaa vain kirjoittaa varsinaista käsikirjoitusta, tapahtumien kirjoittaessa ikään kuin itse itseään (Leino 2003, 32).

Tähän asti Kosola oli ilmaissut itseään verbaalisesti, kertomalla Facebookissa tarinoita nuoruudestaan ja siitä, kuinka huonosti asiat nyky-yhteiskunnassa hänen mielestään ovat. Videota varten Kosolalle piti luoda konkreettinen fyysinen olemus ja kyky ilmaista itseään nonverbaalisesti. Radikaaleja muutoksia hahmoon itseensä ei kuitenkaan vaadittu, pikemminkin pientä hiontaa. Koska perusraamat oli kuitenkin hahmolla valmiina ja kunnossa, oli minulle mieluisa tilanne vain pienillä yksityiskohdilla tehdä hahmosta videoon sopiva.

Jo Kosolan ensiesiintymisistä lähtien olin saanut mielikuvan näyttelijä Antti Litjasta esittämässä Tuomas Kyrön Mielensäpahoittaja -hahmoa yllään karvalakki, vihreä villapaita ja yrmeä perusolemus (Nelosen uutiset [13.01.2012]), jota lähdin pienen variaation kautta tavoittelemaan. Hahmona Kosola muistuttaa Mielensäpahoittajaa myös siinä mielessä, että molemmat muistelevat kaiholla menneitä aikoja - kuitenkin sillä erotuksella, että Kosola ei varsinaisesti ole yhtä jäärä kuin kirjoista ja kuunnelmista tuttu hahmo.

On äärimmäisen tärkeää, että henkilöllä on inhimillisiä piirteitä, joko positiivisia tai negatiivisia, sillä niiden kautta katsoja voi samaistua häneen (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 280). Tarinoissa, joissa henkilöitä on useita, päähenkilön tunnistaa siitä, että juuri häneen katsoja samaistuu (Vacklin 2007, 59).

Yleisesti samaistumista helpottaa, kun henkilöhahmo on imenyt vaikutteita perinteisistä tyyppittelyistä ja henkilökategorioinneista (Aaltonen 1993, 24). On kuitenkin huomattava, ettei hahmoista rakennu stereotyyppisiä, tuolloin hahmosta katoaa

aitous ja sisäinen tunne ja tahto, sekä yksilöllisyys, joka erottaa tarinan päähenkilöhahmon tavallisesta tyypistä (Vacklin 2007, 54).

Tavallisimmista ja yleisesti tunnetuimmista arkkityypeistä Kosolan tarinaan sopii ja osuu parhaiten hyvän ja pahan edustajat Sankari ja Varjo. Kosola ei kuitenkaan suoranaisesti edusta perinteistä sankariutta, vaan pikemminkin hienoista antisan-kariutta. Hän ei pyri sankarillisiin tekoihin, mutta omaa vahvan tahdon ja selkeitä päämääriä. Jokaisella päähenkilöllä eli protagonistilla on oltava vastavoima (Aal-tonen 1993, 54) ja Kosolan tapauksessa Varjo -puoli eli niin sanottu paha puoli löytyy Kosolasta itsestään, hänen taistellessaan omia psyykkisiä voimiaan vas-taan. (Leino 2003, 62-66)

Musiikkivideon tarjotessa vain rajallisen määrän aikaa esitellä hahmo katsojalle pidin tärkeänä yksinkertaistaa ja korostaa jotkin yksityiskohdat äärimmilleen. Halu-sin esimerkiksi pukeutumisen avulla ilmaista katsojalle, että Kosola asuu maaseu-dulla ja ettei omasta ulkonäöstä huolehtiminen ole hänelle tärkeää. Varsinkin piit-taamattomuus omasta habituksesta kertoo heti jo paljon myös henkilön luonteesta ja yleisestä arvomaailmasta (Vacklin 2007, 16-17).

Myös pelkkä Kosola nimenä ei ole puhdasta sattumaa, vaan tuo osaltaan muka-naan sivumerkityksiä, jotka ovat omiaan vahvistamaan ulkoisen olemuksen luo-maa mielikuvaa. Koska kyseessä on lapualainen yhtye ja tekijä, on nimellä myös vahvoja merkityksiä ja mielikuvia Lapuan liikkeen johtaja Vihtori Kosolaan. Vaikkei hahmolla nimen lisäksi muuta yhteneväisyyttä esikuvansa kanssa olekaan, on ni-men kautta helppoa yhdistää hahmo maantieteellisesti juuri Lapuaan.

Se, että henkilöhahmolla ylipäättään on nimi, vahvistaa myös käsitystä siitä, että henkilö on oikeasti olemassa hahmon kiinnittyessä todellisuuteen todellisen ni-mensä kautta. (Vacklin 2007, 19-20) Puhutteleamalla hahmoa pelkästään sukuni-mellä pysyy tämä etäisenä ja kylmänä, vaikka videossa pääosassa esiintyykin.

Koska pelkkä ihmisen ja henkilöhahmon toiminta, eleet ja reaktiot vaikuttavat sii-hen minkälaisena henkilön koemme (Aaltonen 1993, 53), halusin pitää Kosola toiminnan hyvin selkeänä ja johdonmukaisena, vaikka toiminnan syy ja aiheuttaja eivät olisikaan selviä. Se, ettemme voi tuntea henkilöhahmojamme kaikesta huo-limatta täydellisesti, tekee hahmosta totta kai mielenkiintoisen mutta myös inhimil-

lisen, sillä emmehän muutenkaan tunne toisiamme, saati sitten itseämme, läpikotaisin (Vacklin 2007, 26-27).

2.4 Konflikti

Olen jo aiemmin sivunnut Kosolan hahmon mystisiä sisäisiä taisteluita, jotka ajavat häntä toimimaan läpi videon tapahtumien. Taistelu eli konflikti syntyy, kun päähenkilön päämäärien tielle ilmaantuu esteitä tai vastavoimia (Aaltonen 1993, 58), oli kyseessä sitten mikä tahansa asia tai ilmiö. Konflikti tekee tarinan ja pitää sen käynnissä (Edgar-Hunt ym. 2009, 34), niin myös Kosolan tapauksessa. Videossa konflikti ilmenee ja tulee todeksi Kosolan näköharhojen ja kuviteltujen tapahtumien kautta (Rosenvall 2007, 264).

Näennäisesti Kosola tuntuu henkilöhahmona hyvin yksiulotteiselta ja -tasoiselta, ehkä liiankin selkeältä ja itsestään selvältä. Tosiasiassa hänen sisältään löytyy monimutkaisia kerroksia, jotka muodostavat hyvinkin moniulotteisen ja -selitteisen persoonan.

Kosolan kohtaama konflikti on niin henkilökohtainen kun vain mahdollista on, hänen kokemansa konfliktin osuessa omien sisäisten voimien kamppailuun. Koska konfliktissa Kosolan sisäiset voimat taistelevat toisiaan vastaan, on kompromissin tekeminen mahdotonta (Vacklin 2007, 48). Kosola on joka tapauksessa inhimillinen kokonaisuus, joka muodostuu molempien ominaisuuksiensa kautta. Kosolan kahden puolen toimiessa toistensa vastavoimina, käy taistelu juonen edetessä yhä kovemaksi ja konfliktin edetessä ajautuu hän hahmona kohti huonompaa (2007, 43). Ongelmat ja kamppailu saavat lopulta hyvin konkreettisen lopputuloksen (Rosenvall 2007, 156), eikä voittajia kruunata.

2.5 Juonen viimeistely miljöön avulla

Kun Kosola oli henkilöhahmona valmiiksi rakennettu ja draaman kannalta oleelliset perustilanteet asetettu, oli tehtävänä löytää tarinan diegesistä mukaileva kuvauspaikka.

Jo heti siinä vaiheessa, kun Kosolasta tehtiin tarinan päähenkilö, halusin tapahtumien sijoittuvan johonkin hyvin tavalliseen ja arkiseen miljööseen - kotiin. Kosolan kodin oli tietysti oltava omakotitalo jossain päin maaseutua, kaukana kaikesta. Vaatimusten mukainen talo löytyi helposti nuorisoseuralta Lapuan Hellanmaasta, tilat olivat myös käytännölliset, koska bändin harjoittelutilat löytyivät samasta paikasta ja siksi soittimet ja muu tarvittava välineistö oli jo valmiiksi paikan päällä.

Kosolan tapauksessa koti toimii turvapaikkana mutta omalla tavallaan myös vankilana. Tunnettu sanonta "Kotiinsa on moni kuollut", pitää tälläkin kertaa paikkansa. Kosola kuvittelee, että kodin seinien sisällä hän on turvassa piinaajiltaan mutta todellisuudessa suurimman vaaran aiheuttaa hänen omat ajatuksensa.

Monissa käsikirjoitusoppaissa kehoitetaan aloittamaan kirjoitustyö kirjaamalla tarinan tärkeimmät kohdat ylös ja rakentamaan muita tapahtumia niiden ympärille (Nikkinen & Vacklin 2012, 90). Olimme jo etukäteen miettineet, mitä Kosola voisi konkreettisesti videolla tehdä, ja alkuperäinen ajatus pitikin sisällään päivittäisten ja arkisten askareitten toimittamista. Pikku hiljaa tapahtumat ja konkreettinen juoni alkoivat rakentua, kun kuljeskelimme nuorisoseuralla huoneesta toiseen ja yritimme löytää talosta itsestään jotain, mikä toisi oman lisävärinsä kokonaisuuteen; pieniä yksityiskohtia, visuaalisesti näyttäviä asioita ja ainutlaatuisia ominaispiirteitä (Aaltonen 1993, 23). Olisi ollut mahdotonta tehdä lopputuloksesta nykyisen kaltaista tutustumatta kuvauspaikkaan etukäteen ja näkemättä sen tarjoamia mahdollisuuksia.

Are Nikkinen (2007, 261) kirjoittaa Elokuvan runousoppia -kirjassa kuinka "tapahtumia ja juonta on helpompi kirjoittaa, jos tietää paikan mahdollisuudet." Omalla kohdallani kirjoittaminen olisi ollut liki mahdotonta, sillä talo oli isohkon peruskorjausurakan kourissa, mikä rajasi käytettävien tilojen määrää merkittävästi. Oli myös äärimmäisen tärkeää, että pääsin itse tarkastamaan kuvauspaikan todetakseni, oliko videokuvaaminen sisätiloissa edes fyysisesti mahdollista. Samaan tilaan oli kuitenkin mahdutettava kameran lisäksi myös iso määrä valaisukalustoa. Koska videolla valaisupuolen hoitanut Tomi Annala oli sekä bändin että minun yhteinen tuttava, oli suuri merkitys myös sillä, että hänet saatiin mukaan kuvausten suunnitteluun jo varhaisessa vaiheessa.

2.6 Biisin merkitys videolle - rakenteen muotoutuminen

Missään vaiheessa ei sovi väheksyä kappaleen merkitystä videolle. Videota ja tarinaa sen sisällä ei olisi ikinä toteutettu, jos kappaletta ei olisi ylipäättään tehty, saati sitten päätetty kuvittaa videon avulla.

Videon suunnitteluvaiheessa kappaleesta oli olemassa vain suomenkielinen alustava demoversio, joka kuitenkin antoi suuntaviivoja kappaleen tyylistä, temposta ja rakenteesta, jonka pohjalta myös videon käsikirjoitusta alettiin tekemään.

Kappaleeseen tehdyt alkuperäiset suomenkieliset sanat olivat omiaan antamaan oman panoksensa videon teeman suhteen, lyriikat kun sisälsivät teemoja muun muassa kaksinaamaisuudesta, petollisuudesta ja irti pääsemisestä. Myöhemmin valmistuneet englanninkieliset ja videossakin kuultavat lyriikat noudattavat samaa teemaa.

Vaikka näin jälkikäteen ajateltuna lyriikat osuvatkin todella mainiosti videon sisältöön, onhan jo pelkkä kappaleen nimikin vapaasti suomennettuna selkeyden palaset, koen lyriikoiden olleen vaikuttamassa omaan työskentelyyn enemmänkin alitajuisesti kuin suurimpana suunnannäyttäjänä. Lyriikat ja video ovat yhdessä enemmänkin kuin osiensa summa. Tarinaa tukevia säkeitä ovat muun muassa:

Whenever these demons entered my mind, it's too late to fight they're already inside

My sanity drifting away, no matter how much I pray

(Siipola 2011)

Vaikka haluankin ajatella videota ja sen sisältämää tarinaa itsenäisenä kokonaisuutena, ei se ole täysin mahdollista kappaleen määritessä niin paljon suhteessa videon rakenteeseen ja keston. Koen kuitenkin, että kappale loi raamit, joiden avulla tarina rakennettiin sen sisälle. Ei ole sattumaa, että säkeistön aikana kuvassa näkyy bändi soittamassa ja välisoitoissa, joissa ei vokaaleita kuulla, tarinaisuus etenee.

3 IDEA MUUNTAUTUVASSA KOKONAISUUDESSA

3.1 Kolmivaiheinen prosessi

Käsikirjoittamisen työkalupakissa Aaltonen (1993,12-13) toteaa minkä tahansa ohjelman tai tuotannon olevan kolmivaiheinen prosessi. Synteettistä ideointi- ja käsikirjoittamisvaihetta seuraa analyttinen kuvausvaihe, jonka jälkeen editoitaessa pyritään taas synteettisyyteen.

Aikataulullisten syiden takia emme ehtineet tehdä käsikirjoituksesta uusia versioita, mutta koska olimme jo ensimmäisiinkin versioihin niin tyytyväisiä, ei kokonaan uusien versioiden tekeminen olisi välttämättä ollut edes tarpeellista. Loppujen lopuksi pystyimme noudattamaan alkuperäistä käsikirjoitusta melkein kokonaan. Muutamia pieniä poikkeuksia ja muutoksia jouduttiin paikan päällä tekemään, lähinnä kuvausteknisistä tai aikataulullisista syistä. Mutta koska olimme jo ideointivaiheessa pystyneet luomaan vahvan pohjan ja rakenteet, jotka kannattelivat tarinaa alusta alkaen, oli niiden varassa helppo toimia haasteidenkin edessä.

3.2 Kuvauksiin valmistautuminen

Kuvauksiin valmistautuminen alkoi välittömästi, kun olimme saaneet sovittua sopivan ajankohdan, joka osoittautui samalla viimeiseksi mahdolliseksi kuvausajankohdaksi kaikille projektiin osallistuville. Tämä asetti samalla totta kai paineita kuvausten onnistumiselle, mutta koska tilanne oli kaikille sama ja tavoite yhteinen, pystyimme koko kuvausryhmän kesken tekemään yhteistyötä kuvausten onnistumiseksi.

Koska päädyimme käyttämään päähenkilön näyttelijänä ulkopuolisen avustajan sijasta bändin laulajaa, jouduimme tekemään joitakin muutoksia varsinaiseen juoneen sekä joihinkin kohtauksiin ja niiden kuvaussuunnitelmiin. Muutoksia jouduttiin tekemään ennen kaikkea siksi, että pystyimme kuvaamaan materiaalia, jossa sekä Kosola että bändin laulaja ovat yhtä aikaa kuvissa. Bändin laulajan ollessa iältäänkin huomattavasti nuorempi kuin alkuperäisten suunnitelmien Kosola, jouduttiin

siinäkin suhteessa tekemään joitakin kompromisseja. Pyrimme näistä pienistä muutoksista huolimatta pitämään hahmoin muilta osin suunnitelmien mukaisena.

Muutama viikko ennen kuvauksia kokoonnuimme teknisen puolen päävastaavien kanssa kokeilemaan valaistuksen ja kameran yhteensopivuutta kuvauslokaatiossa. Halusimme tietää todellisen valaistustarpeen ja pyrimme muutoinkin minimoimaan erilaiseen tekniseen säätämiseen kuluvan ajan varsinaisena kuvauspäivänä.

Muutama päivä ennen kuvauksia saimme konkretisoitua käsikirjoituksen kaikki ideat ja ulottuvuudet kuvaajana toimineen Sami Saarelan kanssa käymällä jokaisen kohtauksen yksityiskohtaisesti läpi. Tästä lyhyestä ennakkopalaverista oli todennäköisesti kaikista suurin hyöty varsinaisten kuvausten aikana.

Loppukohtauksessa nähtävät "junttivaatteet" kävimme ostamassa yhdessä edeltävällä viikolla paikalliselta kirpputorilta. Pojat maksoivat roolivaatteet omasta pussistaan, joten pyrimme pitämään kulut mahdollisimman alhaalla. Varsinaisiin soitto-kohtauksiin annoin bändin jäsenille melko vapaat kädet vaatevalintojensa suhteen, ohjeistin heitä vain vaakaraidallisten vaatteiden välttämisestä. Suurta murhetta vaatevalintojen yhteensopivuudesta ei tarvinnut ottaa, koska poikien tyylit ovat jo valmiiksi niin samanlaiset.

Koska tunsin kaikki bändin pojat jo entuudestaan, osasin ottaa lähes äidillisen lähestymistavan ja huolehtia kuvauksia edeltäneellä viikolla, että kaikki bändin jäsenet ovat varmasi tietoisia siitä, mitä ollaan tekemässä ja mitä kultakin odotetaan kuvauksien aikana. Sillä vaikka kommunikaatio muutoin toimikin hyvin, en voi ylistää kaikkien bändin jäsenten tiedon vastaanottamiskykyä. Tällä kertaa kun ei ollut todellakaan varaa yhdenkään bändin jäsenen epäonnistumiseen, pelkästään huonon informaation vuoksi.

3.3 Kuvaukset

Meillä oli kuvauksissa mukana ehdottomasti paljon onnea, ainakin mitä tulee säähän. Olimme etukäteen ottaneet selvää sekä netin sääpalveluista että edeltävien päivien aikana käytännössä tapahtuneista auringonnousuista sekä laskuista. Ku-

vauspaikalla ennakkoon käydessämme selvitimme, mistä kohtaa aurinko kirkkaimmillaan paistaa ja mikä tärkeintä, koska se laskee.

Kuvaussuunnitelman mukaisesti olimme suunnitelleet hoitavamme kaikki ulkokuvaukset ensimmäisenä kuvauspäivänä eli lauantaina 17. joulukuuta. Selvisimme lumisateilta eikä kylmyyskään ollut vuodenaika huomioonottaen millään tavoin ylivoimainen. Aurinko ei myöskään paistanut kirkkaalta taivaalta, mikä oli suuri etu yhteneväisten kuvien aikaansaamiseksi.

Vaikka kuvauspaikka toimi toki sellaisenaan diegesistä myötäilevänä miljöönä, jouduimme tekemään muutamia ehostuksia juuri meneillään olevan peruskorjausremontin vuoksi. Tähän tarkoitukseen aivan loistavana apuna käytimme nuorisoseuran varastosta löydettyjä maalaistalon seinää muistuttavia lavasteita, joilla saimme peitettyä remontissa uusittuja ovia ja sojottavia johtoja. Lisäksi tyhjäsimme kaikki kuvaustiloina toimivat sisätilat kaikesta ylimääräisestä tavarasta, kuten huonekaluista, osittain siksi että ne olivat diegesikseen sopimattomia mutta myös, koska ne veivät yksinkertaisesti liikaa tilaa valojen ja kameran tieltä. Pyrimme saamaan miljööstä mahdollisimman pelkistetyn ja realistisen näköisen, emmekä kokeneet haitallisena, jos paikasta paistaisi läpi liikakin karuus ja ankeus, sillä se sopi tarkoitukseen.

Vastasin itse kuvauksissa sisällön toteutumisesta ja pyrin vahtimaan kuvatun materiaalin laatua myös tulevan editoinnin näkökulmasta. Koska olimme keskustelleet melko perusteellisestikin sisällöstä kuvaaja Saarelan kanssa, pystyin turvallisesti mielin luottamaan hänen ammattitaitoonsa ja sain keskittyä omaan tonttiini täysin.

Kuvauksissa juonellisiin osuuksiin jouduttiin tekemään muutamia kompromisseja lähinnä kuvallisen ilmaisun parantamiseksi, esimerkiksi alussa komeroa penkoessa Kosolan olan yli näkyy soittaja ja puolivälin tienoilla oleva tupakohtaus, jossa rumpali soittaa tuvassa. Kohtaukset eivät noudata täydellisesti ja uskollisesti alkuperäistä juonta ja ideaa, koska Kosola ei näissä kohtauksissa kiinnitä soittajiin minkäänlaista huomiota, mutta olivat tärkeitä ilmaisun eheänä ja mielenkiintoisena pysymiseksi. Otin tämän kaltaisissa kohdissa riskin punaisen langan hämärtymisestä markkinoitavan kohteen esiintuomisen kustannuksella.

3.4 Editointi

Suurimmat muutokset ja korjaukset alkuperäisiin suunnitelmiin jouduttiin ja päädyttiin tekemään editointivaiheessa.

Kerroin jo aikaisemmin hyödyntäneeni käsikirjoitusvaiheessa comic relief -mallia, jossa traagisia osuuksia seuraa komediallisia kohtia, joilla pyritään keventämään kokonaisuutta. Samanlaista kontrastia pyrin hyödyntämään myös tempoa ja rytmiä eri kohtausten välillä vaihtelemalla, tällöin rajat ja sisällöt selkiytyvät, kun vertailukohta on lähellä ja näkyvissä (Rosenvall 2007, 159). Varsinkin juonellisten kohtausten ja soittokohtien välillä pyrin tekemään eron selkeäksi, käyttämällä Kosolasta mahdollisimman pitkiä kuvia ja soittokohdissa tiukkoja ja nopeita leikkauksia.

Nikkisen (2007, 76) mukaan dramaattisia kysymyksiä ja jännitettä pystytään pitämään yllä nimenomaan useamman tarinan ja elementin ristiin leikkaamisella. Ristiin leikkaamalla on mahdollista pitää useampaakin kysymystä aktiivisena yhtä aikaa. Koska Kosolan tapauksessa molemmat videolla näkyvät elementit, sekä pääjuoni että soittojuoni, etenevät rinnakkain, toimii tarinan kuljetus eräänlaisena jatkuvana paljastamisena ja kysymyksiin vastaajana.

Tein suurimman osan editoinnista ajattelematta ja kuuntelematta samanaikaisesti kappaletta, halusin tällä välttää liian rytmisissä tapahtuvaa leikkausta. Tämän vuoksi olinkin hieman huvittunut ja hämmästynyt saadessani palautetta tasaisesta ja kappaleen temmon mukaan kulkevasta leikkausrytmistä.

Bändisoittokohtauksissa pyrin valitsemaan tietysti parhaimman näköiset kuvat mutta samalla tuomaan esille muitakin jäseniä kun bändin laulajan. Laulajan esiintyminen oli kuitenkin monipuolisinta ja näyttävintä ja lyriikkojen suoltajana toki merkittävintä ja silmiinpistävintä.

Editointivaiheessa kompromisseja ja muutoksia piti tehdä suurimmilta osin, koska kuvattua materiaalia ei ollut joko tarpeeksi tai se ei ollut laadultaan tarpeeksi hyvää. Kokonaisuudessaan materiaali toteutti kuitenkin alkuperäisen käsikirjoituksen ajatukset erinomaisesti.

4 LOPPUTULOS TARKASTELUSSA

4.1 Vinkkeli

Päätin lähteä tarkastelemaan musiikkivideota perinteisten draamallisten normien kautta, koska suurennuslasin alla olevaa videota ja sen juonta ei ole tiedostaen ideoitu ja kirjoitettu niitä noudattaen. Mielestäni tämä on sekä puhtaasti mielenkiintoista että opettavaa, tosin jälkikäteen ja kantapäähän kautta.

Vaikka en varsinaista draama-analyysia musiikkivideosta tavoittelekaan, vaan lähinnä pohdin minkälaisia perinteisiä draaman elementtejä voi hyödyntää myös musiikkivideoita tehdessään, on tärkeää miettiä minkälaisista lähtökohdista videota lähtee tarkastelemaan.

Ensimmäinen vaihtoehto on käsitellä kokonaisuutta yksinkertaisesti pelkästään musiikkivideona, joka on genrenä irtaantunut vakiintuneista kerronnallisuuden ja esittävyiden muodoista, ja jonka ilmaisu voidaan kuvailla jopa moniaineksiseksi ja ylikorostetuksi. Sähköiset unet -kirjassa jopa todetaan, ettei musiikkivideoissa ole kyse kerronnasta, tarinasta eikä johdonmukaisesta kehittelystä. (Alanen & Pohjola 1992, 49, 56, 120 & 164.)

Toinen vaihtoehto on lähteä tarkastelemaan videota jonkinlaisena lyhytelokuvana, joka toimii samanlaisilla peruseräillä ja voi noudattaa samoja dramaturgisia ratkaisuja kuin pitkäkin elokuva. Näiden kahden välille onkin vaikeaa tehdä selkeää rajanvetoa, mutta suurin ero löytyy kuitenkin pituudesta, joka vaikuttaa ennen kaikkea juonen kehittelyn monimuotoisuuteen ja näytöksien määrään. (Leino 2003, 50-52.)

Kolmas vaihtoehto olisi lähteä tulkitsemaan videota markkinointivideona eli eräänlaisena mainoksena, koska perimmäinen ajatus videon tekemiseen ylittää on tietysti markkinoinnissa. Koen kuitenkin, ettei video ja sen sisältö pääse oikeuksiinsa, mikäli sitä ajattelee pelkästään kaupallisiin tarkoituksiin valmistettuna.

Valitsin kuitenkin lähestymisen perinteisestä elokuvallisesta näkökulmasta soveltaen pitkissä elokuvissa tutuiksi tulleita normeja, sillä varsinkin 1980-luvulla koettiin

ongelmalliseksi tehdä pitkiä elokuvia musiikkivideoiden kaavalla (Alanen & Pohjola 1992, 61), joten päätin empiirisesti ottaa selvää kuinka sama onnistuu toisin päin.

Koska videon kaksi elementtiä on tehty toisiaan tukevaksi kokonaisuudeksi, on hieman kyseenalaista lähteä analysoimaan vain toista puolta. Koin kuitenkin, että videolla näkyvä juonellinen osuus toimii riittävän hyvin rakenteellisen draama-analyysin kohteena myös asiayhteydestään irrotettuna.

4.2 Draamankaari

Draaman alkuteoksena jossain mielessä pidettävässä Aristoteleen (2007, 27) Runousopissa draamankaaren ja juonen sommittelun keskeisin ajatus on tiivistetty seuraavasti:

Kokonaista on se, millä on alku, keskikohta ja loppu.

Ajatus alusta, keskikohdasta ja lopusta onkin levinnyt laajalle ja jopa arkipäiväiseen ja tavalliseen tarinankerrontaan. Oikeastaan draama syntyy jo pelkästä alusta ja lopusta (Leino 2003, 12), joiden välillä olevaa kutsutaan jännitteeksi, jonka avulla syntyy kaari, kuten jousipyssyssä. Aristoteleen malli on kuitenkin hyvin perinteinen ja yksinkertainen ja tavallaan sitä sovelletaan myös muissa draaman rakennetta määrittävissä malleissa.

Aaltosen (1993, 49) mukaan suurin merkitys juonen kehittelyyn ja draaman rakentamiseen jollain tietyllä tavalla on samaistumisessa. Jo ennalta tunnettu etenemislake on tehokas ja sitä on helppo seurata, kun siinä on viittauksia ja muistijälkiä jostain ennalta tutusta, toistamatta kuitenkaan samaa tarinaa uudestaan.

4.3 Alun ja lopun merkitys

Yleinen sääntö käsikirjoittajien ja tekijöiden keskuudessa kuuluu "Huono alku on yhtä kuin huonookuva", joten voidaan sanoa, että alku on yksi ehdottomasti tärkeimmistä asioista, oli kyseessä sitten koko pitkä elokuva tai jokin muu ohjelma

(Edgar-Hunt ym. 2009, 115), eikä sen tärkeyttä voida koskaan korostaa liikaa (Aaltonen 1993, 130).

Alkuun kannattaa ja pitääkin panostaa, sillä katsoja pitää saada kiinnostumaan kokonaisuudesta jo ensimmäisten kuvien aikana (Edgar-Hunt ym. 2009, 115). Alku ratkaisee katsojan suhtautumisen koko teokseen (Aaltonen 1993, 130). Tämän vuoksi erityisesti musiikkivideoissa alulla on äärimmäisen suuri rooli. Jos ensimmäiset sekunnit eivät miellytä tai ala kiinnostaa katsojaa, etsii hän jotain muuta katseltavaa, johon esimerkiksi YouTubessa on mielestäni erittäin pieni kynnys.

Katsoja pitää temmata mukaan aivan alusta asti, joten yleensä onkin tehokkainta aloittaa toiminta välittömästi. Alkusysäyksen ei tarvitse olla vauhdikasta ja toiminnallista, mutta katsojan mielenkiinto pitää saada herätettyä. (Aaltonen 1993, 130.)

Musiikkivideon alkukohtauksessa kappaleen ohella myös soitto ja toiminta alkaa heti. Lähikuvat soittimista ja soittajista aloittavat toiminnan, jonka jälkeen ruutuun ilmestyy peltoaukea, jota tarpoo päähenkilö Kosola. Päähenkilön esittelyllä heti tapahtumien alkaessa on paljon merkitystä, sillä se kuinka päähenkilö esitellään katsojille vaikuttaa siihen, miten katsoja alkaa tätä seuraamaan (Vacklin 2007, 28).

Kosolan hahmo on jopa hieman uhkaava hänen kävellessään kohti taloaan, ja taustalla soiva juntaava musiikki on omiaan korostamaan sitä. Kuva on pidetty sen verran tummana, ettei päähenkilön kasvonpiirteitä voi selkeästi nähdä, tällä annetaan katsojalle tilaa luoda aluksi oma mielikuvansa päähenkilöstä ensimmäisten sekuntien aikana tulleen epäsuoran informaation avulla (Aaltonen 1993, 130).

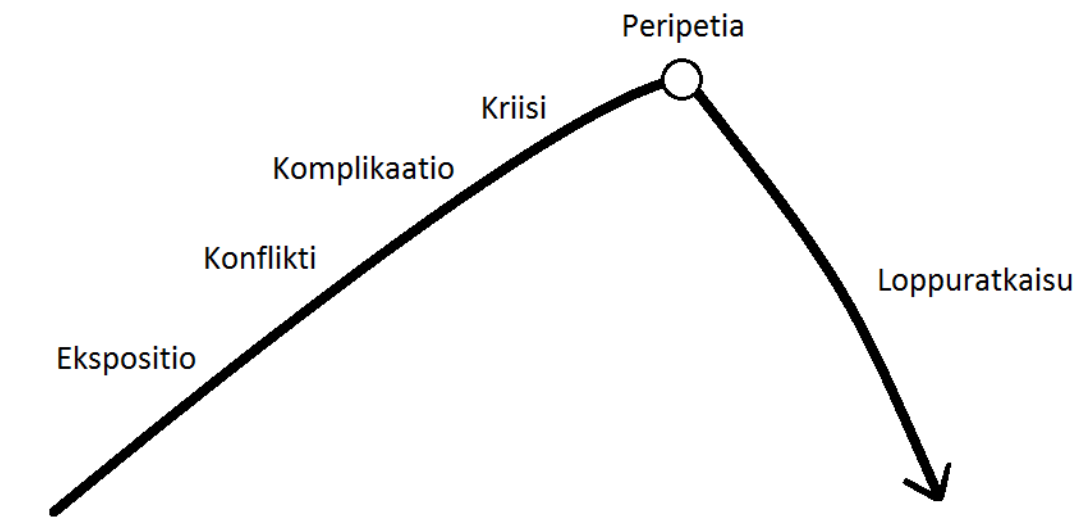
Alun lisäksi toinen yhtä tärkeä asia on lopettaa teos arvoisella tavalla, sillä mielestäni jos lopetus ei vastaa sille asetettuja odotuksia, on koko teos epäonnistunut täydellisesti. Lopun pitää vastata sitä mielenkiintoa, jonka juoni ja tarina ovat katsojalle tarjonneet.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että lopetuksen tulisi olla itsestään selvä ja täysin yllätyksetön. Lopetus saa jättää kysymyksiä, mutta sen täytyy myös osata vastata tärkeimpiin tarinassa esitettyihin. (Edgar-Hunt ym. 2009, 138) Nämä seikat mielestäni toteutuvat videon lopetuksessa. Yllätyksellisyys toteutuu bändin soittaessa

päähenkilön vaatetusta muistuttavissa asuissa ja Kosolan tarinakin saadaan tätä myöden jonkinlaiseen päätökseen.

4.4 Kosolan tarina Freytagin mallin kautta

Aristoteleen malli toteutuu Kosolan tarinassa tietyllä tapaa, mutta paremmin siinä toteutuu mielestäni Gustav Freytagin luoma moniulotteisempi Freytagin kaava (Kuvio1). Freytagin kukkulakaavaksikin kutsuttu, vuonna 1863 julkaistu, draaman rakennemalli on yleispätevä Aristoteleen tragedian teoriaa mukaileva viisivaiheinen kaava (Reitala & Heinonen 2001, 39).



Kuvio 1. Freytagin kaava.

Pääidea ja suurin sanoma Freytagin kaavassa on, että intensiteetti kasvaa alusta loppuun saakka ja että painavin asia, useimmiten ratkaisu, tulee vasta aivan tarinan lopussa. Katsojan mielenkiintoa pidetään yllä esittämällä kysymyksiä, joihin vastataan juuri ennen loppua, tarinan kokonaispituudesta huolimatta. (Nikkinen & Vacklin 2012, 189.)

Se mikä tekee Freytagin mallin sopivaksi juuri Kosolan tarinaan, on sen keskittyminen toimimaan tragedioissa ja konfliktien valmistelussa - jännitettä luomassa. Malli sopii mitä parhaiten seuraamaan juuri yhden päähenkilön kohtaloa. (Reitala & Heinonen 2001, 40) Kaavassa näkyvä laskevan toiminnan suunta on omiaan

osoittamaan sitä kuinka Kosola menettää mielensä kontrollin ja vastavoima ottaa kyseisessä tilanteessa hallinnan (Nikkinen & Vacklin 2012, 189).

4.4.1 Esittely - Ekspositio

Yleisesti esittelyjaksossa eli ensimmäisessä näytöksessä esitellään päähenkilö (protagonisti) ja monissa tapauksissa nopeasti myös tämän päävastustaja (antagonisti). Samalla esitellään tapahtumapaikka ja tuodaan esille muitakin viittauksia kontekstista. (Nikkinen & Vacklin 2012, 191.)

Heti videon ensimmäisillä sekunneilla ruutuun ilmestyy Kosola, vaikkakin draamaatiikkaa lisätäkseen hänestä nähdään vain laajoja kuvia ja yksityiskohtia, eikä suoraan paljasteta kuka henkilö on kyseessä. Koska Kosola on tarinassa sekä päähenkilö että oman itsensä vastavoima, esitellään heidät tavallaan molemmat samalla kertaa. Miljöönä toimiva peltoaukea ja sen reunalla sijaitseva maalaistalo näytetään kuvissa seuraavana.

Esittelyjakson voidaan sanoa päättyvän kohtaukseen, jossa Kosola kuvittelee näkevänsä eteisen komerossa pöllön ja alkaa hädissään etsiä sitä. Esittelyjakso päättyykin usein ensimmäiseen varsinaiseen käännekohtaan, joka määrittelee mistä elokuvassa oikeastaan onkaan kysymys. Päähenkilö saa tuolloin tehtävän, jota alkaa tahtomattaankin suorittaa. Tehtävä on se ristiriita, joka aiheuttaa tragediassa toiminnan nousemisen. (Nikkinen & Rosenvall 2007, 176) Kosolan tapauksessa tehtävä on pysyä järjissään.

Pöllön näkymisellä on myös toinen merkitys kokonaisuudessa. Tätä kutsutaan termillä istutus - lunastus (Leino 2003, 25). Pöllö edustaa Kosolan hahmolle menneisyydessä tapahtuneita asioita, joissa hän kokee kerrankin olleensa tilanteen hallitsijana, pystyttyään pyydystämään Hellanmaan suurimman huuhkajan paljain käsin. Puolivälin tienoilla nähtävässä tupakohtauksessa pöllö on täytettynä pöydän päässä ja Kosola ripustaa kiinniotosta saadun kunniakirjan seinälleen ikään kuin muistutukseksi asiasta. Komerossa näkyvä pöllö on tällöin istutus ja pöydän päässä oleva lunastus.

4.4.2 Nouseva toiminta - Konflikti

Nousevan toiminnan kohtaa tarinassa voidaan kutsua siksi hetkeksi, kun tarina varsinaisesti alkaa. Kosola on juuri luullut nähneensä komerossaan pöllön, mikä aiheuttaa toiminnan syntymisen hänen alkaessa etsiä pöllöä komerosta. Usein konfliktin siemen viljelläänkin esittelyjakson lopussa, josta konflikti ja nouseva toiminta lähtevät kasvamaan eteenpäin (Reitala & Heinonen 2001, 40).

Komerosta ei kuitenkaan löydy pöllöä ja Kosola jatkaa elämäänsä normaalisti, ja hänen voidaankin sanoa olevan täysin tilanteen tasalla vielä tässä vaiheessa. Konflikti aiheuttaa Kosolassa kuitenkin jonkinlaisen reaktion, joka saa hänet toimimaan mikä on draaman kannalta kaikkein oleellisinta (Leino 2003, 14 ; Nikkinen & Vacklin 2012, 191).

Draama perustuu henkilöiden tai voimien vastakkaisuuteen, jotka aiheuttavat konflikteja ja joista syntyy toimintaa suuntaan taikka toiseen. Toiminta puolestaan synnyttää juonen ja juoni katsojan mielenkiinnon. Toinen näytös on siis kokonaisuuden onnistumisen kannalta erittäin merkittävä (Nikkinen 2007, 77).

4.4.3 Kehittely - Komplikaatio

Kolmannessa näytöksessä kiivetään koko ajan kohti draaman todellista huipentumista. Päähenkilö kohtaa uusia kasvavia esteitä tilanteen samalla monimutkaistuksessa entisestään. (Nikkinen & Vacklin 2012, 191.)

Kehittelyjaksolla Kosola jatkaa harhakuvien näkemistä ja yrittää jatkaa normaalia toimintaansa, vaikka huomaamattaan on pikku hiljaa menettämässä oman mieltensä hallinnan.

Kosolan nähdessä soittajia ympäri taloa voidaan tilannetta kuvailla kirjailija Henry Jamesin (Vacklin 2007, 52) kehittämällä termillä valaisuteoria, jolloin päähenkilön kohdatessa jonkun toisen henkilön, paljastuu hänestä katsojalle joitakin uusia puolia. Soittajien kohtaaminen siis valaisee katsojalle Kosolan hulluksi tulemistä ja kertoo mielenterveyden heikkenemisestä.

4.4.4 Kliimaksi - Kriisi

Kliimaksia kuvaillaan tilanteeksi, jossa kaikki on yhden kortin varassa. Kuten kaaviostakin on nähtävillä, enteilee kliimaksi päähenkilön lopullista ratkaisua ongelmansa äärellä jolloin jännite on saatu viritettyä äärimmilleen. Myös katsoja voi jo arvata saavansa vastauksen heränneisiin kysymyksiinsä. (Nikkinen & Vacklin 2012, 30 & 191) Kliimaksi on aina jonkinasteinen huippukohta tarinassa, mutta sen ei tarvitse välttämättä olla itsessään traaginen, vaikka tragediassa esiintyisikin (Reitala & Heinonen 2001, 40).

Kosolan tarinassa kliimaksi tapahtuu kohtauksessa, jossa Kosola marssii ulos talostaan kohti talon takana sijaitsevaa ulkokäymälää. Hän avaa vuorotellen molemmat ovet ja turhautuu nähdessään koppien sisällä soittajia. Tähän asti Kosola on nähnyt soittajia oman toimintansa ohessa, nyt he tulevat hänen oman toimintansa tielle, mikä viestii harhojen vahvistumisesta ja vallankahvan vaihtumisesta. Tilanne kulminoituu Kosolan huutaessa ilmoille painokkaasti kirosanan.

Kliimaksia seurannut ratkaiseva viimeinen tapahtuma ja kulminoituminen synnyttää peripetian, joka tarkoittaa toiminnan suunnan kääntymistä vastakkaiseksi (Aristoteles 2000, 35), joissain kohdissa päähenkilön tahdonsuuntakin voi muuttua samalla kertaa (Leino 2003, 34). Peripetia ei kuitenkaan koskaan tarkoita jännitteen purkautumista, ainoastaan toiminnan suunnan vaihdosta (Reitala & Heinonen 2001, 34).

Peripetia saa Kosolan suuntaamaan takaisin kohti taloaan. Syy tähän voidaan ajatella kahdelta toisistaan poikkeavalta kantilta. Joko Kosola viimeisillä järkensä ripoilla pyrkii pääsemään takaisin taloonsa, jossa kokee olevansa turvassa tai sisäiset voimat ovat ottaneet Kosolasta vallan ja ohjaavat häntä kohti vääjäämätöntä lopputulosta - katastrofia (Reitala & Heinonen 2001, 40). Aristoteleen peripetian periaatteiden mukaisesti jälkimmäinen vaihtoehto on todennäköisin.

4.4.5 Laskeva toiminta - (Loppu)ratkaisu

Vaihetta kutsutaan laskevaksi, mutta sillä ei suinkaan tarkoiteta intensiteetin tai draaman dynamiikan laskemista, vaan sitä kuinka antagonistti ottaa kliimaksin eli huippukohdan jälkeen tilanteessa lopullisesti hallinnan. Päähenkilö joko ratkaisee ongelman tai ei ratkaise sitä. (Nikkinen & Vacklin 2012, 189 & 191) Koska kyseessä on tragedia, ei tarina voi päättyä kuin katastrofiin, eikä paluuta alkuun enää ole, tilanteen on oltava pahempi kuin alussa (Reitala & Heinonen 2001, 40).

Kosola palaa videon ratkaisussa takaisin taloonsa ja näkee bändin soittavan siellä. Kaiken lisäksi bändin laulajan paikalla on Kosola itse, mikä viimeistään osoittaa että Kosola on lopullisesti menettänyt järkensä ja antagonistti, pahat sisäiset voimat, ovat ottaneet vallan. Kosolan osalta tarina loppuu siihen, kun hänen näytettään menettävän tajuntansa ja kaatuvan lattialle - mahdollisesti jopa kuolleen.

Kosolan kaatuessa lattialle ja antaessa lopullisesti periksi vastavoimille tapahtuu tilanteessa katharsis. Katharsis on Aristoteleen Runousopissa luoma termi, jolle on monta tulkintatapaa ja painotusta mutta Reitalan ja Heinosen (2001, 36) mukaan yleisimmin tulkinta pitää sitä ilmiönä, joka vapauttaa ja puhdistaa katsojan säälin ja pelon tunteista. Katharsis on kuitenkin mahdollista vain jos tunteet ovat ensin nousseet kliimaksiin.

Tavallisesti draamoissa, joissa noudatetaan tiettyä rakennetta, tavoitellaan onnea. Tragedioissa onnea ei yrityksestä huolimatta saavuteta (Aaltonen 1993, 58). Katharsiksen vaikutus on ensisijaisesti tervehdyttävä (Vacklin 2007, 229), joten Kosolan tarinan päättyessä, saa katsoja katharsiksen kautta vapautuksen kaikesta tapahtuneesta ja kokemistaan tunteista, vaikei loppu olekaan onnellinen.

4.5 Rinnakkaiskertomusten rytmi & tempo

Palaan vielä hieman rinnakkaiskertomusten ja ristiin leikkaamisen muodostamaan rytmiin ja tempoon videolla, sillä näiden kahden tekijän avulla pystytään manipuloimaan katsojan kokemustilaa ja odotushorisonttia sekä katsojan kokemusta kokonaiskestosta. (Nikkinen 2007, 252.)

Kosola -videolla näillä asioilla on merkitystä, sillä kaksi yhteen sovitettua elementtiä ovat toisiinsa nähden lähes tasavertaisia ja niiden välillä tulee vallita tasapaino mahdollisimman hyvin (Nikkinen 2007, 252). Tämä ei suinkaan tarkoita, että molempien elementtien pitäisi toimia samanlaisina vaan pikemminkin toimia toistensa jin & jang -yhtälönä, täydentäen toinen toisensa heikkouksia ja vahvuuksia.

Kohtausten välistä rytmin ja tempon vaihtelua löytyy soittokohtien ja juonellisten osuuksien hyvin toisistaan poikkeavasta leikkaustyylistä (Aaltonen 1993, 46). Soittokohdissa nopealla leikkauksella tuodaan esiin taustalla soivan kappaleen nopea tempo, ja juonellisten osuuksien tarkoitus on tietysti tuoda esiin elokuvallisuutta sekä hitaamman leikkauksen että laajojen kuvien avulla mutta myös antaa katsojalle tilaa hengittää. Rytmin ohella vaihtelua kerrontaan tuo myös elementtien värillinen eroavaisuus.

5 LOPPUMIETTEET MUSIIKKIVIDEOPROJEKTISTA

5.1 Resurssit

Sitä ei tajuakaan kuinka iso merkitys sillä on, että projekteja ja tuotantoja pystyy toteuttamaan koulun tarjoamaa kalustoa ja opiskelutovereiden pyyteetöntä apua käyttäen, ennen kuin laskee omalle tuotannolleen konkreettisen hinnan. Oman videoni tekeminen olisi tällaisenaan maksanut arviolta 28 000 euroa, joista suurin menoerä on palkkakulut. Reaalibudjetti videon osalta on maksimissaan 400 euron luokkaa, kun siihen sisällytetään videolla näkyvä rekvisiitta ja puvustus, kuvauksien aikana hoidettu catering, bensakulut sekä kasetit, joille video kuvattiin. Yhteen-veto kustannusarviosta löytyy liitteestä 1.

Myönnän toki, että jos projekti olisi toteutettu täysin ammattilaisten voimin, olisi myös aikataulutus ja tehokkuus olleet hyvin eri luokkaa. Koska kyseessä oli minulle ensimmäinen itsenäinen projekti, meni pelkästään sen takia monissa asioissa normaalia ja tavallista kauemmin aikaa. Mahdollisuus pystyä tekemään ensimmäinen tuotanto ilman sen suurempaa riskiä, on nostanut kokonaisarvostuksen projektia kohtaan ihan uusiin mittasuhteisiin.

Varsinaisten kuvausten osalta pääsimme oikeastaan aika edullisesti. Palkollista väkeä oli minimimäärä, ja kuvaukset saatiin hoidettua vain yhtä kameraa käyttäen. Budjettia hioakseni ja pienentääkseni olisin hoitanut tehokkaammin esimerkiksi scouttaamiseen eli kuvauspaikkojen tiedustelun ja erilaisiin testikuvauksiin käytetyt työtunnit ja matkat.

Erityisen hyvänä puolena budjetin tekemisessä tässä tapauksessa pidän sitä, että nyt kun näkee hinnan konkreettisina numeroina ja tietää kuinka paljon vaivaa ja työtä on nähnyt projektin eteen, pystyy arvottamaan omaa ammattitaitoaan paljon kivuttomammin ja asettamaan sille jonkinlaisen hinnan tulevaisuudessakin.

Nykyään kuvallisesti ja teknisesti laadukkaita musiikkivideoita pystytään teknologian kehityksen ansiosta tekemään huomattavasti halvemmallakin, kuin mihin oman videoni kanssa päädyin. Tämä on positiivinen käänne kun ottaa huomioon, että vielä parikymmentä vuotta sitten musiikkivideoiden tekemiseen liittyi suuri taloudel-

linen riski, vaikka niiden todettiin vauhdittavan levymyyntiä (Alanen & Pohjola 1992, 37 & 52).

Kun suhteuttaa hinnan siihen, kuinka monta katsojaa ja potentiaalista kuluttajaa videolla on mahdollisuus tavoittaa, on video todella kustannustehokas ja hyvä tapa markkinoida yhtyettä tai yritystä (Aaltonen 1993, 14). Siitä huolimatta pitäisi budjetit laatien kumminkin mielestäni ottaa huomioon myös videon käyttöikä: kuinka paljon on valmis käyttämään rahaa videoon, joka tullaan katsomaan mahdollisesti vain kertaalleen ja joka ei mahdollisesti tule kestävänsä aikaa. Omakohtaisesti en nimittäin muista kovinkaan montaa videota, joita olisin katsonut useampaan otteeseen, koska olen pitänyt videota hyvänä tai muutoin mielenkiintoisena.

Suhteellisen iso menoerä budjetin palkkakuluista meni alkusuunnitteluun ja käsikirjoituksen kehittelyyn. Voidaankin sanoa, että videoiden toteuttaminen on nykyään kohtuullisen edullista, mutta hyvien ideoiden kehittäminen vie aikaa ja vaatii työtä. Ideat ovat ilmaisia, mutta niistä pitää osata ottaa kaikki irti, oli rahaa käytettävissä tai ei.

5.2 Yksin tekemisen ilot ja surut

Alunperin olin haaveillut ja kuvitellut, ettei yksin tehdessä tarvitse tehdä kompromisseja kenenkään tai minkään kanssa. Vaikka tilanne tuokin tiettyjä etuuksia, on se myös samanaikaisesti taakka. Kun ainut ihminen, jonka kanssa tarvitsee tehdä niitä kompromisseja on oma itse, ei sisäisten ristiriitojen kanssa paljon suurempaan ja ironisempaan tilanteeseen voi ihminen päästä.

Vasta näin jälkikäteen osaa arvostaa, miten yksin tekeminen on mahdollistanut työn tekemisen omien aikataulujen mukaan. Koska sekä minä että yhtye vaikuttamme molemmat tiiviisti Lapuan maaperällä, on se mahdollistanut tapaamisten ja suunnittelupalavereiden pitämisen lyhyelläkin varoitusajalla. Myönnän toki, että työ olisi saattanut kokonaisuutena valmistua alkuperäisessä aikataulussaan, mikäli aikatauluista olisi itseni lisäksi ollut huolehtimassa myös toinen tasavertainen osapuoli.

Epävarmuustilanteissa on joskus ollut jopa hieman epätoivoinen tilanne, kun ei ole voinut vain nopeasti kysyä apua johonkin tiettyyn ja yksinkertaiseen asiaan. Se on

samalla ollut myös hyvin opettavaista. Päätöksiä on tehtävä, olivat ne sitten hyviä tai huonoja. Matka ja tässä tapauksessa projekti jatkuu ja etenee ja mukautuu mikäli tarvetta on. Realiteettina voi pitää myös sitä, että jos jokin asia menee pieleen, ei voi syyttää kuin itseään ja vain itseään.

5.3 Mitä olisin tehnyt toisin

Koko projektissa suurimpana epäonnistumisena pidän hieman liian tuttavallista suhdettani bändin jäseniin, mikä ilmeni joidenkin henkilöiden kohdalla auktoriteettiongelmana, vaikkakin keskinäinen kommunikointi toimi muuten aivan mainiosti. Pari viikkoa ennen kuvauksia muutamat bändin jäsenistä eivät tahtoneet uskoa minun näkemystäni päähenkilön esittäjäksi, vaan yrittivät lähes loppuun asti hankkia tilalle jonkun toisen kuin bändin laulajan, mikä olisi vaikuttanut videon juoneen ja merkittävästi ennen kaikkea loppuratkaisuun.

Sain kuitenkin pidettyä kiinni omasta ja mielestäni parhaasta ja ainoasta ratkaisusta, enkä voi kun toivoa, että lopputuloksesta tuli kaikkia osapuolia miellyttävä. Bändin toivoma ulkopuolinen päähenkilön esittäjä olisi mahdollisesti luonut myös jonkinlaisia kustannuksia muutoin nollabudjetilla toteutettuun videoon. Oli myös kätevää, että pääroolia esittävä henkilö oli kuvauspaikalla molempina kuvauspäivinä mahdollisten ja toteutuneittenkin uudelleen kuvausten vuoksi.

Jos tämä projekti pitäisi toistaa samanlaisena uudestaan, pyrkisin ehdottomasti minimoimaan eri tiloissa tapahtuvan kuvaamisen ja mikäli mahdollista, kuvaisin jonakin muuna ajankohtana kuin pimeimpänä talvijaksona. Tällä kertaa edellä mainittujen tekijöiden kanssa pystyttiin toimimaan, mutta moni asia olisi ollut huomattavasti helpompaa ilman niitä.

Resurssien salliessa olisin editoinnissa ja jälkituotantovaiheessa turvautunut ulkopuoliseen työvoimaan. Vaikka nyt pääsinkin itse toteuttamaan omat visioni ja opin samalla valtavasti asioita leikkaamisesta ja muusta siihen liittyvästä, koen silti omien taitojeni olevan vielä niin alkutekijöissä, että olemassa oleva materiaali olisi kaivannut ja ansainnut ammattitaitoisempaa otetta.

5.4 Kohokohdat ja onnistumiset

Kaiken kaikkiaan projekti onnistui todella hyvin, vaikka onkin haasteellista valita projektista mitään yksittäistä ja tiettyä onnistumista. Koen tärkeäksi arvioida onnistumista koko prosessin perusteella, en vain lopputuloksen kautta.

Kaikki etukäteen asettamani tavoitteet täyttyivät, kun video ylipäättään saatiin valmiiksi ja vielä aikataulussa. Suurimmilta katastrofeilta vältyttiin ja sekä tilaaja että tekijä voivat olla tyytyväisiä valmiiseen videoon.

Nauhalle kuvatessa on aina olemassa se pieni jännitysmomentti, että materiaali on jollain tapaa vioittunutta tai muuten huonoa, joten ehdottomaksi onnistumiseksi voi sanoa sitä, että materiaali oli loppujen lopuksi käyttökelpoista. Vaikka materiaalia olisi voinut olla huomattavasti enemmän, oli sitä kuitenkin aivan riittävästi, eikä ongelmia materiaalin puutteen vuoksi syntynyt.

Videosta saatu omiin korviini kantautunut palaute on ollut keskimäärin positiivista. Monet videon nähneet, bändin pojista lähtien, ovat olleet positiivisesti yllättyneitä kokonaisuudesta ja kommentoineet sitä hauskaksi. Vaikka juonellisen osuuden pääidea ei ole kommenttien perusteella kaikille katsojille auennutkaan, en silti usko epäonnistuneeni käsikirjoituksen tekemisessä. Koen, että kyse on enemmänkin siitä, minkälaisista lähtökohdista videota katsoo ja osaako odottaa videon juonelta mitään.

Vaikka en musiikkivideon tekemisestä erityisesti työn myötä innostunutkaan, olen silti tyytyväinen siihen, kuinka kokonaisvaltaisesti pääsin haastamaan ja kokeilemaan omia kykyjäni ja mikä tärkeintä, pääsin hyödyntämään suurinta intohimoani sisällöntuotannon kautta. Positiivisimpana puolena pidän sitä, että sain käsiini jotain konkreettista, jolla osoittaa omaa oppineisuuttani ja että sain runsaasti itseluottamusta ja uskoa omiin kykyihin. Pystyin myös olemaan vetovastuussa ja kykenin hallitsemaan onnistuneesti alusta loppuun näinkin ison projektin.

6 YHTEENVETO

Olen opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa tulkinnut draaman ja sen alalajin tragedian perinteiden yhteensopivuutta nykyaikaisen musiikkivideon sisällön suunnitteluun sekä valmiiseen videotuotokseen. Vaikka sovitin lakeja ja sääntöjä tekemiini taantuvasti, oli niissä mielestäni huomattavan paljon yhtymäkohtia, vaikkakin tarkkaan määriteltujen rakennemallien yhteensovittaminen valmiiseen teokseen vaatiikin aina hieman tulkinnallista vapautta.

Toteamalla ja todistamalla, että Aristoteleen ennen ajanlaskumme alkua ja Gustav Freytagin 1800-luvun loppupuolella tehdyt teoriat ja rakennemallit soveltuvat ja toteutuvat vuonna 2011 tehtyyn metalliyhtyeen musiikkivideoon, todistavat ettei pyörää todellakaan tarvitse keksiä uudelleen. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon, etteivät tekemäni havainnot esimerkiksi juuri Freytagin mallin soveltuvuudesta ole millään tavoin absoluuttisia, vaan todennäköisesti monet muutkin mallit ja säännöt soveltuisivat samaan tarkoitukseen aivan yhtä hyvin.

Kun tehdään taidetta ja ammennetaan ideat luovuudesta, koen että ennalta määritetyt rakennemallit ja teoriat ovat mitä suurimmissa määrin rajoittavia ja prosessia hidastavia tekijöitä. Enkä ainakaan tämän musiikkivideoprojektin tapauksessa usko, että niillä olisi suunnitteluvaiheessa ollut suurta vaikutusta ainakaan parempaan suuntaan.

En kuitenkaan väitä, että niiden käyttäminen ja hyödyntäminen olisi täysin tarpeetonta ja poissuljettua tulevaisuuden projekteja tehdessäni. Tärkein huomio onkin osata soveltaa erilaisia malleja ja teorioita ja ammentaa ja hyödyntää niistä parhaat piirteet omiin käyttötarkoituksiin.

Teorioiden ja sääntöjen soveltamisen ohella yhtenä tärkeimpänä rakennuspalikkana uuden asian luomisessa pidän kykyä osata ammentaa sisältöä kaikesta ympärillä olevasta ja tapahtuvasta, kykyä lainata, kopioimatta suoraan, ja tehdä eheitä inspiroivia kokonaisuuksia.

Musiikkivideot ovat vahvasti nykyaikamme ja sukupolvemme ilmiö. Kysyntä on suuri mutta tarjonta sitäkin massiivisempi. Onkin valitettavaa, että musiikkivideot

niin usein sekoittuvat massaan. Sen vuoksi voinkin sanoa olevani ylpeä, että onnistuin tekemään musiikkivideon, jonka pääidea ei ole ihan mikään aivoton läpihuutojuttu, vaan kokonaisuus jossa on sisällöllistä syvyyttä.

LÄHTEET

- Aaltonen, J. 1993. Käsikirjoittajan työkalupakki: miten teen video-ohjelman käsikirjoituksen. Helsinki: Painatuskeskus.
- Alanen, A. & Pohjola, I. 1992. Sähköiset unet. Musiikkivideot: miten taiteesta tuli pop. Helsinki: VAPK-Kustannus.
- Aristoteles. 2007. Runousoppi. Keuruu: Otava.
- Arthesans. 2011. Fragments of Clarity.[mp3]. Lapua: Arthesans.
- Bordwell, D. & Thompson, K. 2008. Film Art: An Introduction. Eight Edition. New York: The McGraw-Hill Companies
- Edgar-Hunt R., Marland J. & Richards J. 2009. Basics Film-Making. 02. Screenwriting Lausanne: AVA Publishing.
- Elokuva- ja TV –tuotannon palkat 2012. 13.01.2012. [Verkkosivusto]. Teatteri- ja Mediatyöntekijät ry. [Viitattu 01.11.2012]. Saatavana: <http://www.teme.fi/tyoelamaan/palkat/331-elokuvapalkat.html>
- Kaipio, P. 2011. Sosiaalisen median strategiakonsultti. Dicole. Sosiaalisen median hyödyntäminen tapahtumamarkkinoinnissa -koulutus 12.5.2011 .Seinäjoki.
- Leino, T. 2003. Sanoista eläviä kuvia: käsikirjoittajan opas. 1. painos. Keuruu: Otava.
- Nelosen uutiset. 2012. Uutisvideo. [Verkkovideo] 13.01.2012. Mielensäpahoittaja-hahmo vihdoin televisioon. [Viitattu 8.11.2012]. Saatavana: <http://www.nelonen.fi/uutiset/presidentinvaalit-2012/uutinen/mielens%C3%A4pahoittaja-hahmo-vihdoin-televisioon>
- Nikkinen A. & Vacklin A. 2012. Television runousoppia: Toisenlainen katse tv-ohjelmiin. Keuruu: Like.
- Reitala H. & Heinonen T. (toim.) 2001. Dramaturgioita: näkökulmia draamateorian, dramaturgian ja draama-analyysin ongelmiin. Saarijärvi: Palmenia-kustannus.
- Siipola, T. 2011. Arthesans: Fragments of Clarity.[Lyriikat]. Lapua: Arthesans.
- Suomilammi Oy. [Verkkokauppa]. Suomilammi Oy. [01.11.2012]. Saatavana: <http://www.suomilammi.fi/> Linkkipolku: <http://www.suomilammi.fi> - Laitavuokraus - Vuokrakalusto Hinnastoon

Vacklin A., Rosenvall J. & Nikkinen A. 2007. Elokuvan runousoppia: Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Keuruu: Like.

LIITTEET

LIITE 1 Musiikkivideon kustannusarvio

Ennakkosuunnittelu: 8 viikkoa
 Kuvausaika: 2 päivää
 Jälkituotanto: 6 viikkoa

01	KÄSIKIRJOITUS JA OIKEUDET	800	2,8 %
02	TUOTANNONVALMISTELU HENKILÖKUNTA	8 309	29,5 %
03	KULJETUKSET, MATKAT JA MAJOITUS	260	0,9 %
04	MUUT TUOTANNON VALMISTELUKULUT	0	0,0 %
	KÄSIKIRJOITUS JA TUOTANNONVALMISTELU YHTEENSÄ	9 369	
05	ELOKUVAHENKILÖKUNTA	4 347	15,4 %
06	ESIINTYJÄT	0	0,0 %
07	KULJETUKSET, MATKAT JA MAJOITUS	492	1,7 %
08	LAVASTEET JA REKVISIITTA	12	0,0 %
09	PUVUT	125	0,4 %
10	MASKEERAUS JA KAMPAUS	10	0,0 %
11	STUDIOT JA KUVAUSPAIKAT	390	1,4 %
12	ELOKUVATEKNINEN KALUSTO	1 573	5,6 %
13	MATERIAALIKUSANNUKSET	30	0,1 %
14	LABORATORIO JA DIGIYKSIKKÖ/TUOTANTO	0	0,0 %
	TUOTANTO YHTEENSÄ	6 979	
15	LEIKKAUS JA KUVANKÄSITTELY	9 323	33,0 %
16	ÄÄNEN JÄLKIKÄSITTELY	0	0,0 %
17	MUSIIKKI	0	0,0 %
18	MUUT OIKEUDET	0	0,0 %
	JÄLKITUOTANTO YHTEENSÄ	9 323	
19	KOPIOKUSTANNUKSET	0	0,0 %
20	MARKKINOINTIKUSTANNUKSET	0	0,0 %
21	SEKALAISET KUSTANNUKSET	85	0,3 %
	MUUT YHTEENSÄ	85	

KÄSIKIRJOITUS JA TUOTANNONVALMISTELU	9 369		
TUOTANTOKUSTANNUKSET	16 387		
HALLINTOKULUT korkeintaan 5%	5,0 %	819	2,9 %
VARAUS SATUNNAISIIN KULUIHIN 7-10%	10,0 %	1 639	5,8 %
KOKONAISKUSTANNUKSET YHTEENSÄ	28 214		100,0 %

KÄSIKIRJOITUS JA TUOTANNONVALMISTELU	9 369	33,2 %	
TUOTANTO	6 979	24,7 %	
JÄLKITUOTANTO	9 323	33,0 %	
MUUT	85	0,3 %	
HALLINTOKULUT korkeintaan 5%	5,0 %	819	2,9 %
VARAUS SATUNNAISIIN KULUIHIN 7-10%	10,0 %	1 639	5,8 %
KOKONAISKUSTANNUKSET YHTEENSÄ	28 214	100,0 %	